



ZAYZOO'S LERNALL

Bedienungsanleitung

Liebe Eltern,

*wir von **VTech®** sind überzeugt, dass unsere Kinder große Fähigkeiten in sich tragen. Um diese Fähigkeiten zu fördern, entwickeln ausgebildete Pädagogen bei uns sinnvolle und kindgerechte Lernspielzeuge.*

*Sie haben ein Produkt aus unserer Reihe **V.Smile™ Das Lernspiel-System** gekauft. Unsere **V.Smile™ Produkte** werden speziell für Kinder im Kindergarten-, Vorschul- und Schulalter entwickelt. Sie ermöglichen Ihrem Kind, sich spielerisch mit klassischen Lernthemen zu beschäftigen. Die den Kindern angeborene Freude am Lernen und Entdecken wird durch dieses motivierende Lernspielzeug verstärkt. Die Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen Ihres Kindes können durch die verschiedenen Lernspiele gesteigert werden. Die individuelle Gestaltung der **V.Smile™** Produkte, die altersgemäßen Inhalte und Themen werden Ihr Kind begeistern!*

Das kindgerechte Design und die der Altersstufe angepasste Bedienung erlauben Ihrem Kind, sich spielerisch Kenntnisse und Fähigkeiten anzueignen, damit der Einstieg in die Schule leichter fällt.

*Ihrem Kind und Ihnen wünscht **VTech®** viel Spaß beim Spielen und Lernen!*

*Mehr Informationen zu **VTech®** und weiteren **VTech®** Lernspielprodukten finden Sie unter: **www.vtech.de***

EINLEITUNG

Zayzoo vom Planeten Z, ist nach einem Ausflug auf die Erde zurückgelassen worden. Auf der Erde trifft er neue Freunde, die Zayzoo mit in ihre Schule nehmen. In der Schule erlebt Zayzoo viele aufregende Erlebnisse. Begleiten Sie Zayzoo bei spannenden Abenteuern und helfen Sie ihm alle Aufgaben zu lösen. Für abwechslungsreichen Spielspaß sorgen zwei verschiedene Spielvarianten. Im **Abenteuer-Modus** und im **Lernspiel-Modus** werden Lernthemen wie Buchstaben, Wortzuordnungen, Zahlen und Zählen sowie Rechnen, logisches Denken und die Merkfähigkeit Ihres Kindes gefördert. Der **2-Spieler-Modus** sorgt für ein gemeinschaftliches Lern- und Spielvergnügen mit Freunden. **Drei Schwierigkeitsstufen** bieten lang anhaltenden Spielspaß und steigern das Selbstvertrauen Ihres Kindes.


Steckkontakte zum Einstecken in die V.Smile™ Lernkonsole



V.Smile™ Lernspielkassette

INHALT DER PACKUNG

- **V.Smile™ Lernspiel „Zayzoos Lernall"**
- Spielanleitung mit Garantiekarte

Warn- und Sicherheitshinweise:

Alle Verpackungsmaterialien wie z. B. Bänder, Plastikhalterungen und -folien, Draht und Karton sind nicht Bestandteile dieses Lernspielzeugs und müssen zur Sicherheit Ihres Kindes sofort entfernt werden.

Untersuchen Sie das Spielzeug regelmäßig auf mögliche Schäden. Öffnen Sie es niemals selbst. Reparaturen dürfen nur vom Fachpersonal durchgeführt werden.

SPIELBEGINN

AUSWAHL DES SPIELMODUS



Bewegen Sie den Joystick nach oben oder nach unten, um einen Spielmodus auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste** des Joysticks/Joypads, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

1. Lernabenteuer



In diesem Spielmodus helfen Sie Zayzoo in vier spannenden Abenteuerspielen einen Weg zurück zu seinem Planeten Z zu finden. Dabei haben Sie die Wahlmöglichkeit die Lernabenteuer als Abenteuerspiel oder als Einzelspiel zu spielen.

Abenteuerspiel Im Abenteuerspiel führt Sie Zayzoo nacheinander durch die vier Spiele.

Einzelspiel Hier können Sie individuell die vier Abenteuerspiele auswählen, ohne das gesamte Abenteuerspiel von Anfang bis Ende zu spielen.

Abenteuerspiel



Drücken Sie auf „**Neues Spiel**“, um das Abenteuerspiel von Anfang an zu spielen. Oder drücken Sie auf „**Weiter**“, um ein bereits angefangenes Spiel fortzusetzen.

Einzelspiel



Im Menü Einzelspiel, können Sie je nach Wunsch eines der Abenteuerspiele auswählen. Bewegen Sie den Joystick/Joypad, um ein Spiel auszuwählen und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.

Hinweis: Die Beschreibung der einzelnen Spiele ist unter Spiele – Lernabenteuer zu finden.

2. Lernspiele



Im Menü **Lernspiele** können Sie frei wählen, welches der drei Lernspiele Sie erleben möchten. Dabei steht jedes Lernspiel für ein bestimmtes Lernziel. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach links oder rechts, um ein Spiel auszuwählen. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Hinweis: Nähere Beschreibungen zu den einzelnen Lernspielen finden Sie unter Spiele – Lernspiele.

3. Einstellungen

Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben oder unten, um zwischen Musik „**Ein**“ und Musik „**Aus**“ zu wählen.

Wählen Sie im Menü Musik „**Ein**“, so ist die Hintergrundmusik aktiviert. Wählen Sie im Menü Musik „**Aus**“, so ist die Hintergrundmusik deaktiviert. Bewegen Sie den Joystick auf das **OK-Zeichen** und drücken Sie die **OK-Taste** zur Bestätigung.

Auswahl der Spielmöglichkeiten

Auswahl des Spielmodus im Lernabenteuer

1. Im Lernabenteuer und in den Lernspielen können Sie zwischen drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen wählen. Stellen Sie Schwierigkeitsstufe „**Leicht**“ ein, indem Sie das Feld „**Leicht**“ aktiveren, Schwierigkeitsstufe „**Normal**“ indem Sie das Feld „**Normal**“ anklicken und die schwierigste Stufe wird durch Anklicken des Feldes „**Schwer**“ aktiviert.
2. Im Einzelspiel und bei den Lernspielen können Sie die Anzahl der Spieler verändern. Wählen Sie das Feld mit der einzelnen Spielfigur, um im 1-Spieler-Modus zu spielen oder das Feld mit zwei Spielfiguren, um im 2-Spieler-Modus zu spielen.

Hinweis: Der 2-Spieler-Modus ist nur bei der **V.Smile™** Lernkonsole mit einem zweiten Joystick spielbar.

3. Bewegen Sie den Joystick/Joypad nach oben bzw. nach unten, um zwischen Schwierigkeitsstufe und Anzahl der Spieler zu wechseln.
4. Zur Bestätigung Ihrer vorgenommen Einstellungen drücken Sie bitte die **OK-Taste**.

Spielstart

- Für den Modus „Lernabenteuer“, wählen Sie bitte das Feld „**Lernabenteuer**“ aus.
- Für den Modus „Lernspiele“, wählen Sie bitte das Feld „**Lernspiele**“ aus.

ZUSATZFUNKTIONEN

Hilfe-Taste

Drücken Sie die **Hilfe-Taste**, damit Anweisungen wiederholt werden oder um Hinweise zu bekommen, die zur Lösung der Aufgaben nützlich sind.



Ende-Taste

Wenn Sie die **Ende-Taste** während des Spiels betätigen, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das Spiel wirklich

verlassen möchten. Wenn dies der Fall ist, wählen Sie die Antwort „**Ja**“. Wählen Sie „**Nein**“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

Das mehrmalige Drücken der **Ende-Taste** ermöglicht Ihnen auch, in das gewünschte Untermenü oder Hauptmenü zu gelangen

Lernspiel-Taste

Drücken Sie die **Lernspiel-Taste** während des Spiels, wird das Spiel gestoppt und Sie werden gefragt, ob Sie das aktuelle Spiel wirklich verlassen möchten. Sie gelangen direkt in das Menü Lernspiele, wenn Sie die Frage mit „**Ja**“ beantworten. Wählen Sie „**Nein**“, wird das Spiel fortgesetzt. Drücken Sie die **OK-Taste**, um Ihre Antwort zu bestätigen.

SPIELE

Lerninhalte

Lernabenteuer	**Lerninhalt**
Lernspielplatz	Anfangsbuchstaben, Wort-Zuordnung, Gegenteile
Schatzlabor	Zählen, Addition, Subtraktion, Multiplikation, Mengenlehre
Puzzle-Sport	Buchstaben-Reihenfolge, Zahlen-Reihenfolge, Lösung von Puzzles
Formen-Bau	2D und 3D-Formen, Logik
Lernspiele	**Lerninhalt**
ABC-Jongleur	Buchstaben und Buchstabieren
Wörter-Tausch	Worterkennung, Grammatik, Lese- und Textverständnis
Musikspaß	Takt und Rhythmus

Erklärung der Bildschirmanzeigen

In jedem Spiel wird Ihnen angezeigt, wie der gegenwärtige Spielstand ist.

Leben	Anzahl der Leben.
Anzahl der Fragen	Hier wird angezeigt wie viele Fragen in dem Spiel zu beantworten sind und wie viele gegenwärtig schon beantwortet wurden.
Zeitmesser 04:00	Hier wird die ablaufende Zeit angezeigt. Die Zeit ist vorbei, wenn Null erreicht ist.
Punktzahl 0000	Hier werden die gegenwärtig eingesammelten Punkte angezeigt.

LERNABENTEUER - SPIELE

Abenteuerspiel 1: Lernspielplatz



Spielverlauf

An seinem ersten Tag in der Schule braucht Zayzoo Hilfe, um eine neue Sprache zu lernen. In der Schwierigkeitsstufe „**Leicht**“ bekommt Zayzoo ein Bild gezeigt. Er muss nun das Kind einfangen, welches das Wort passend zu dem angezeigten Bild trägt. In der Schwierigkeitsstufe „**Normal**“ muss Zayzoo ein Kind fangen, welches das Wort mit dem gleichen Anfangsbuchstaben, wie dem gezeigten, mit sich trägt. Zayzoo muss in der Stufe „**Schwer**“, dass Kind fangen, welches die gegenteilige Bedeutung vom angezeigten Wort trägt.

Lerninhalte: Buchstaben und Tiernamen .

Leicht: Hier muss das Wort gefunden werden, welches zum angezeigten Bild passt.

Normal: Hier ist das Wort mit dem gleichen Anfangsbuchstaben, wie dem angezeigten Buchstaben gesucht.

Schwer: Hier ist das gegenteilige Wort vom angezeigten Wort gesucht.

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads



(←)	nach links gehen	(→)	nach rechts gehen
(↓)	nach unten gehen	(↑)	nach oben gehen oder klettern
OK-Taste	1. Fange das Kind, das Zayzoo am nächsten steht.		
	2. Springe auf die Felsen, um den Fluss zu überqueren.		
	3. Spiel mit verschiedenen Geräten auf dem Spielplatz.		

Abenteuerspiel 2: Schatzlabor



Spielverlauf

Im Wissenschaftslabors stehen 4 Schatztruhen. Zayzoo muss nun einen Weg finden, wie diese Schatztruhen geöffnet werden können.

Im leichten Modus muss Zayzoo die richtige Anzahl an Gegenständen, gemäß den Vorgaben auf der Schatztruhe, einsammeln.

In den Schwierigkeitsstufen „**Normal**“ und „**Schwer**“ hat jede Schatztruhe unterschiedliche Anforderungen an den Schlüssel, mit welchem man die jeweilige Schatztruhe öffnen kann. Zayzoo muss die Rechenaufgabe lösen, um einen Schlüssel für die Schatztruhen zu bekommen. Nachdem er einen Schlüssel bekommen hat, muss Zayzoo die dazu passende Truhe finden.

Lerninhalte: Zählen und Matheaufgaben

Leicht:	Zählen
Norma:	Addition und Subtraktion
Schwer:	Addition und Subtraktion im zweistelligen Zahlenbereich sowie Multiplikation

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads

(←)	nach links gehen	(→)	nach rechts gehen
(↓)	nach unten gehen	(↑)	nach oben gehen
OK-Taste	1. Sammle die Zahlen und Rechenzeichen auf dem Boden ein.		
	2. Öffnen einer Schatztruhe mit dem Schlüssel.		

Abenteuerspiel 3: Puzzle-Sport





Spielverlauf

Zayzoo zeigt eine beliebte Sportart seines Heimatplaneten in der Sporthalle der Schule. Unglücklicherweise zerbricht dabei das Bild auf der Anzeigetafel in viele Einzelteile. Nun muss Zayzoo schnell die einzelnen Teile wieder einsammeln und dabei auf die rollenden Baketballe aufpassen.

Nachdem Zayzoo alle Einzelteile eingesammelt hat muss er das Bild noch richtig zusammen setzen. Beeilung! Das ist ein Spiel auf Zeit!

Lerninhalte: Buchstaben-Reihenfolge, Zahlen-Folge, Lösung von Puzzle

Leicht/Normal:	Lösung des Puzzles mit 9 Teilen.
Schwer:	Lösung eines komplexen Puzzles mit 16 Teilen.

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads beim Einsammeln der Puzzle-Teile

(←)	nach links gehen	(→)	nach rechts gehen
(↓)	nach unten gehen	(↑)	nach oben gehen
OK-Taste	wird nicht gebraucht in diesem Spiel		

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads beim Verschieben der Puzzle-Teile

(←)	Puzzle-Teil nach links verschieben
(→)	Puzzle-Teil nach rechts verschieben
(↓)	Puzzle-Teil nach unten verschieben
(↑)	Puzzle-Teil nach oben verschieben
OK-Taste	Auswahl eines Puzzle-Teiles zum Verschieben bzw. zum Bestätigen eines Puzzle-Teiles an einer bestimmten Stelle. Eine grafische Darstellung mit Pfeilen zeigt an in welche Richtungen das Puzzle-Teil verschoben werden kann.

Abenteuerspiel 4: Formen-Bau



Spielverlauf

Frau Schneider, die Lehrerin von Zayzoo, stellt der Klasse die Aufgabe verschiedene Formen einzusammeln, um daraus ein Modell zu bauen.



Zayzoo muss in den Garten, um die benötigten Formen einzusammeln. Auf dem Weg durch den Garten müssen auch Hindernisse aus dem Weg geschoben werden. Wenn Zayzoo alle Formen eingesammelt hat, muss er zurück in das Klassenzimmer, um das Modell zu bauen.

Lerninhalte: 2D und 3D-Formen, Logik

Leicht:	3-5 unterschiedliche 2D-Formen pro Modell
Normal:	6-9 unterschiedliche 3D-Formen pro Modell
Schwer:	10-15 unterschiedliche 3D-Formen pro Modell

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads beim Einsammeln der Formen im Garten

(←)	nach links gehen bzw. Gegenstände nach links bewegen
(→)	nach rechts gehen bzw. Gegenstände nach rechts bewegen
(↓)	nach unten gehen bzw. Gegenstände nach unten bewegen
(↑)	nach oben gehen bzw. Gegenstände nach oben bewegen
OK-Taste	für das Einsammeln der 2D bzw. 3D Formen.
Rote Taste	Rückstellung der 2D oder 3D-Formen an ihren vorherigen Platz. Alle bis dahin eingesammelten Formen kommen an die anfängliche Stelle, wie zu Beginn des Spiels.

Grundlegende Bedienung des Joysticks/Joypads beim Modell-Bau

(←)	nach links bewegen
(→)	nach rechts bewegen
(↓)	nach unten bewegen
(↑)	nach oben bewegen
OK-Taste	aufnehmen bzw. fallen lassen der 2D/3D-Formen

LERNSPIELE

Lernspiel 1: ABC-Jongleur



Spielverlauf

Zayzoo soll nach rechts oder links bewegt werden, um mit den zu werfenden Blasen die passenden Bücher zu treffen. Trifft sie ein Buch, das einen Buchstaben beinhaltet, fällt der Buchstabe nach unten. Dieser Buchstabe muss gefangen und an der richtigen Stelle eingefügt werden, so dass es das Wort ergibt, das als Bild angezeigt wird. Die geworfene Blase darf nicht den Boden berühren und muss von Zayzoo in der Luft gehalten werden.

In schwierigeren Stufen kommen Buchstaben vor, welche nicht Teil des gesuchten Wortes sind. Wenn Zayzoo so einen Buchstaben fängt, muss dieser in die bereit stehende Mülltonne geworfen werden; indem Zayzoo vor die Mülltonne bewegt wird und durch Drücken der OK-Taste der Buchstabe weggeworfen wird.

Lerninhalt: Buchstaben und Buchstabieren

Leicht: Buchstabieren von kurzen Wörtern.

Normal: Buchstabieren von schwierigeren Wörtern; es kommen Buchstaben vor, die nicht zum Wort gehören.

Schwer: Buchstabieren von schweren Wörtern; es kommen Buchstaben vor, die nicht zum Wort gehören.

Grundlegende Bedienung des Joysticks/ Joypads

(←)	nach links bewegen
(→)	nach rechts bewegen
(↓)	-------
(↑)	-------
OK-Taste	1. Einfügen des eingesammelten Buchstabens an einer freien Stelle. 2.Wegwerfen eines nicht passenden Buchstabens in den Mülleimer. 3. Werfen einer neuen Blase.
Hilfe-Taste	gibt hilfreiche Tipps

Lernspiel 2: Wörter-Tausch





Spielverlauf

Verschiedene Mitteilungen bzw. Sätze tauchen von unten nach oben auf dem Bildschirm auf. In der einfachen Schwierigkeitsstufe, wird Zayzoo ein Wort vorgegeben, welches er in den Sätzen finden soll. Durch Drücken der **OK-Taste** kann Zayzoo das gesuchte Wort auswählen. Die Wörter sollen so lange verschoben bzw. ausgetauscht werden, bis Zayzoo einen korrekten Satz hat!

In den Schwierigkeitsstufen „**Normal**“ und „**Schwer**“, muss Zayzoo die Sätze so umformulieren, dass diese einen grammatikalisch richtigen Satz ergeben. Durch Drücken der **OK-Taste** wird das erste Wort ausgewählt, durch nochmaliges Drücken der **OK-Taste** bei einem anderen Wort, werden diese beiden Wörter vertauscht. Ebenso ist hier schnelles Arbeiten gefragt, bevor die umzustellenden Sätze den oberen Bildschirmrand erreichen.

Immer vier Sätze gehören zu einer Gruppe, welche ein bestimmtes Objekt beschreiben. Nachdem Zayzoo alle vier Sätze in die richtige Reihenfolge gebracht hat, welche das Objekt beschreiben, erscheint der beschriebene Gegenstand auf dem Bildschirm.

Lerninhalte: Worterkennung, Grammatik, Lese- und Textverständnis

Leicht: Finden von bestimmten Wörtern. Insgesamt 20 Sätze.

Normal: Mindestens zwei Wörter müssen vertauscht werden. Insgesamt 20 Sätze.

Schwer: Mindestens zwei Wörter müssen vertauscht werden. Insgesamt 28 Sätze.

Grundlegende Bedienung des Joysticks/ Joypads

(←)	nach links bewegen
(→)	nach rechts bewegen
(↓)	-------
(↑)	-------
OK-Taste	1. Auswahl des unter Zayzoo befindlichen Wortes.
	2. Einsammeln des Objektes nach Vervollständigung der Sätze.

Lernspiel 3: Musikspaß





Spielverlauf

Hier kann ein Lied ausgewählt werden, welches Zayzoo während des Spiels dirigiert.

Während das Lied von der Schulband gespielt wird, erscheinen farbige Noten. Wenn die farbigen Noten das entsprechende Instrument erreichen, müssen die gleich farbigen Tasten auf dem Joystick/Joypad gedrückt werden. Wird die farbige Taste im passenden Moment gedrückt, ertönt das Instrument.



Lerninhalte: Takt und Rhythmus

Leicht: langsam erscheinende Noten

Normal: schneller erscheinende Noten

Schwer: sehr schnell erscheinende Noten

Grundlegende Bedienung des Joysticks/ Joypads bei Liedauswahl und dem Musikspiel

(←)	-------
(→)	-------
(↓)	nach unten für die Liedauswahl
(↑)	nach oben für die Liedauswahl
OK-Taste	Bestätigung der Liedauswahl
Farbige Tasten auf dem Joystick	Entsprechend der farbigen Note auf dem Bildschirm die farbigen Tasten auf dem Joystick drücken

PFLEGEHINWEISE

1. Reinigen Sie das Spielzeug bitte nur mit einem leicht feuchten Tuch.
2. Setzen Sie das Spielzeug niemals für längere Zeit der direkten Sonneneinstrahlung aus und lassen Sie es nie in der Nähe einer Hitzequelle stehen.
3. Lassen Sie das Lernspielzeug bitte nicht herunterfallen und öffnen Sie es nicht.
4. Halten Sie das Spielzeug fern von Feuchtigkeit und lassen Sie kein Wasser darauf kommen.

PROBLEMLÖSUNG

Bitte schalten Sie die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** zum Einstecken bzw. Herausnehmen der Lernspielkassette aus. Sollten Sie diesen Hinweis nicht beachten, kann dies zu Fehlfunktionen bzw. zum Defekt der **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** führen. Bei einer Fehlfunktion reagiert die **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** weder auf das Ein- noch auf das Ausschalten. Unterbrechen Sie dann für kurze Zeit die Stromzufuhr zur **V.Smile™ Lernkonsole/Pocket** (Entfernen von Batterien und Netzteil).

HINWEIS

Die Entwicklung von Kinderspielzeug ist eine verantwortungsvolle Aufgabe, die wir von **VTech®** sehr ernst nehmen. Wir bemühen uns sehr, die Richtigkeit unserer Informationen sicherzustellen - unsere Qualitätskontrolle ist äußerst streng. Dennoch können auch uns Fehler unterlaufen oder Erkenntnisse werden einfach von der Zeit überholt. Sollten Sie also Verbesserungsvorschläge haben oder sachliche Fehler entdecken, wenden Sie sich bitte an unseren Kundendienst. Wir sind dankbar für Ihre Hinweise und werden Ihre Anregungen gerne überdenken.

Serviceadresse für Anfragen und Hinweise in Deutschland:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: info@vtech.de

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)

Für eine schnelle Abwicklung Ihrer Anfragen bitten wir Sie, folgende Informationen bereit zu halten:

- Name des Produkts oder ggf. die Artikel-Nummer
- Beschreibung des Problems
- Kaufdatum

Garantie- und Reklamationsfälle/Defekte Geräte:

Sollte das Gerät auch nach Beachtung der Hinweise immer noch nicht ordnungsgemäß funktionieren, wenden Sie sich bitte an den Fachhändler, das Warenhaus oder den Versandhandel, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

Für Anfragen und Hinweise schicken Sie bitte keine Geräte an unsere Serviceadresse.

Garantiekarte

Lieber Kunde,

bitte behalten Sie diese Karte, um sie bei Reklamationen dem defekten Gerät beizulegen. Diese Garantiekarte ist nur zusammen mit dem Original-Kaufbeleg gültig.

Bitte beachten Sie, dass die Reparatur Ihres VTech® Produktes nur dann kostenlos ausgeführt werden kann, wenn

- die Garantiezeit (2 Jahre) nicht überschritten ist
- und der Defekt durch die Garantieleistungen abgedeckt wird.

Wird der Defekt von der Garantieleistung abgedeckt, dann wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler (mit dem defekten Gerät, diesem Garantieschein und dem Original-Kaufbeleg).

Defekt: ______________________________

Produktname: ______________________________

Absender:

Name: ______________________________

Straße: ______________________________



PLZ: ______________ Ort: ______________

Telefon: ______________________________

______________ ______________

Kaufdatum Stempel des Händlers

Garantieleistungen

Sie sind Besitzer eines hochwertigen Lernspielzeugs von **VTech®**, das mit größter Sorgfalt hergestellt wurde und einer strengen Qualitätskontrolle unterlag.

Sollte dennoch ein Defekt an Ihrem Lernspielzeug auftreten, so bieten wir Ihnen folgende Garantieleistungen:

- Garantiezeitraum: 2 Jahre ab Kaufdatum.
- Garantieumfang: Schäden am Produkt, die nicht durch unsachgemäßen Gebrauch hervorgerufen wurden.
- Von der Garantie ausgenommen sind Schäden, die durch Nichtbeachten der Bedienungsanleitung bzw. unsachgemäßen Gebrauch oder durch ausgelaufene Batterien entstanden sind.
- Von der Garantie ausgenommen sind auch Transportschäden oder Schäden, die auf eine mangelhafte Verpackung zurückzuführen sind.

Bei Problemen oder Fragen wenden Sie sich bitte an unseren Kundenservice:

VTech® Electronics Europe GmbH

Kundenservice

Martinstr. 5

D-70794 Filderstadt

E-Mail: **info@vtech.de**

Hotline: 0180/500 10 64 (Mo-Fr von 8-12 Uhr; 0,12 € /Min.)







Viele V.Smile™ Lernspiele für noch mehr Spaß am Lernen und Entdecken!











Weitere spannende V.Smile™ Lernspiele folgen bald...

Spiel sie alle!

Alle V.Smile™ Lernspiele sind separat im Handel erhältlich.

www.vtech.de

In China gedruckt
91-02124-003 ㊕